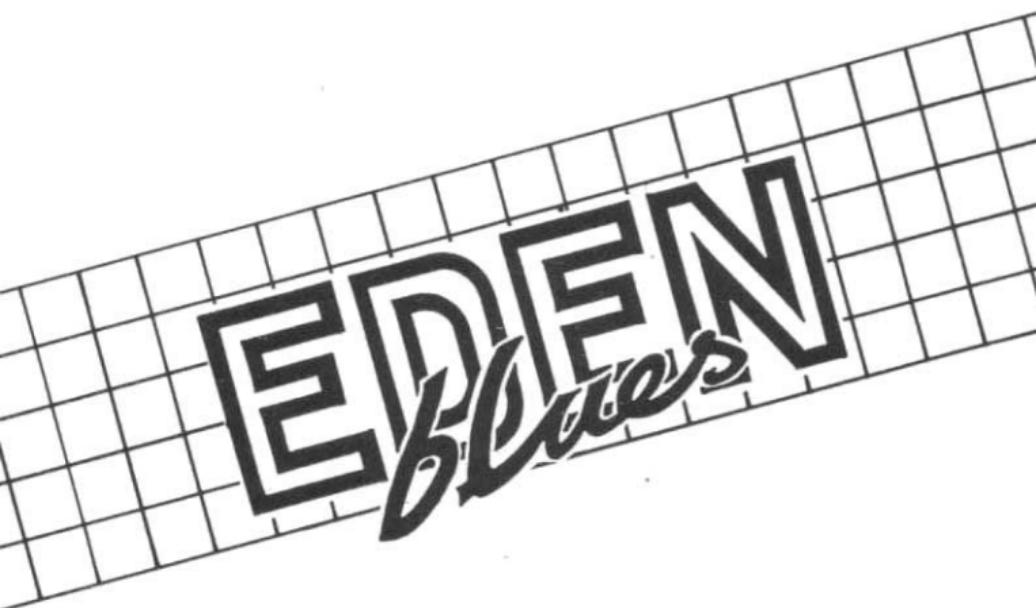


AMSTRAD/SCHNEIDER

464/664/6128



EDEN
blues

AUTOR : P. DUBLANCHET
GRAFIK : C. VAGNON
MUSIK : ULRICH

Sie haben soeben ein ERE INFORMATIQUE Programm erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen. Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes auf's Beste nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch in dem magnetischen Feld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern.
- den Datenträger nach dem Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Bei Benutzung eines Kassettenrekorders regelmäßig die Köpfe des Kassettenrekorders mit einem in Alkohol getränkten Wattestäbchen zu säubern.

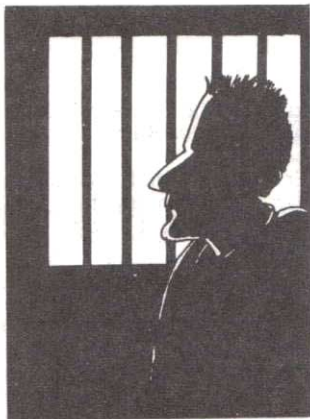


Programme, Ton und Grafik sind Eigentum von "ERE INFORMATIQUE". Reproduktionen, Übersetzungen sowie Änderungen jeglicher Art sind strikt untersagt.

Der Verleih dieses Produktes ist nicht gestattet.



Autor : Patrick Dublanchet
Graphik : Catherine Vagnon
Musik : Ulrich
Präsentation : Michel Rho
Illustration
im Handbuch : Nelly Desclaux
Übersetzung : R. Dienstknecht,
Gepo Soft



Ein rauher Wind weht über die Erde, durchkreuzt die Wüstenflächen, streicht zwischen den kalten Mauern der toten Städte umher, wo keine Schritte der Menschen mehr zu hören sind, kommt in die stille Ebene, wo nicht die kleinste Spur von Leben zu finden ist.

Die Büsche und Bäume scheinen versteinert und auf den Straßen stehen verlassene Automobile, fast wie unberührt. Sie zeugen von der Aktualität der Katastrophe. Die Strafanstalt liegt auf dem Gipfel eines Hügels, auf dem sie hockt, wie ein Fabeltier, und gerade verlöschen die letzten Rauchschwaden der Brennöfen. Alles ist steril und ohne Leben. Die einzig wahrnehmbaren Bewegungen sind die der Roboter, deren metallisches Knirschen dabei wie aus großer Entfernung erklingt. Sie sind die neuen Herren. Die Strafanstalt ist ihr Hauptquartier,



In Zelle 412 liegt apathisch, durch die atomare Katastrophe, die seine Kameraden getroffen hat, der Einzige Überlebende.

Er betrachtet mit ungläubigen Blicken die Roboter, die in den Gebäuden arbeiten. Warum schonen sie ihn ? Welche obskure Absicht verbirgt sich hinter ihrer äußeren Gleichgültigkeit ?

Aus Verzweiflung wirft er sich gegen die Tür und ein starker Fußtritt bricht das Schloß auf ; Sie ist offen ! Er gelangt in den Korridor. Frei ? Mit neuem Schwung läuft er los, hält an : Ein Roboter versperrt ihm den Weg. Es ist einer von der Sorte, deren kugelförmiger Körper mit rotem Plastik überzogen ist, woraus Antennen emporstehen, und der einige Zentimeter über dem Boden schwebt. Sein Zyklopenauge dreht sich langsam in seine Richtung. Der Flüchtende wirft sich auf die Erde. Ein Laserstrahl schießt aus dem Kopf des Roboters und frißt sich in die Wand. Er hetzt zurück, den Herzschlag spürt er bis in den Kopf. Der Roboter scheint zu zögern. Eine Tür ? Es ist eine Zelle. Er flüchtet sich hinein.





Draußen färben die letzten Sonnenstrahlen die Hülle der Roboter purpurrot. Die Schatten ihrer Antennen werden länger, ihre Energie scheint erschöpft zu sein, sie scheinen an eine Wand gelehnt einzuschlafen. Dann setzt ein Klage- lied ein. Seine Schwingungen hallen wie ein Sirenen- gesang durch die Strafanstalt, geben dem letzten Mann ein neues Gefühl der Hoffnung, einen neuen Sinn des Lebens : Diese Stimme, das ist die Stimme einer Frau...

DAS SPIEL

Gespielt wird mit dem Joystick oder mit Hilfe der Cursor- tasten.

Im letzten Fall ist die COPY-Taste der Feuerknopf. Keine andere Taste ist notwendig.

ANZEIGETAFEL

1. Verteilung der verfügbaren Punkte.

Vor Spielbeginn muß dem Helden das Leben eingeflößt werden, ohne das er sofort im Sterben liegen würde.

Drei Symbole zeigen die Merkmale der Person an (Kraft, Waghalsigkeit und Gesundheit) und warten auf Ihre Ent- scheidung.

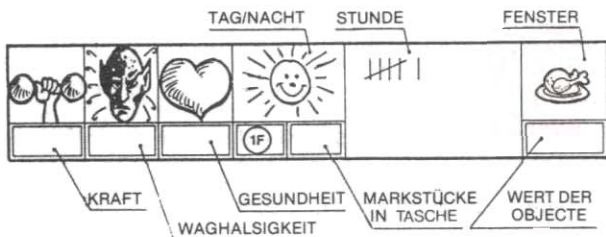
← → Wahl der Symbole

↑ ↓ erhöhen oder vermindern der
Werte jedes Merkmales.



2. Drücken des COPY- oder Feuerknopfes

Durch jedes Drücken des COPY- oder Feuerknopfes wird in den Objekten im rechten Fenster eine Funktion angezeigt. Falls nichts im Fenster angezeigt wird, regelt das Drücken der COPY-Taste die Geschwindigkeit des Helden. VORSICHT, seine Geschwindigkeit verringert sich proportional : je schneller er marschiert, desto schneller wird er müde.



3. Aktionen

Symbole

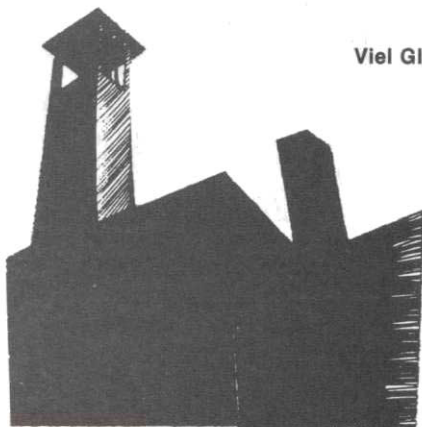
Merkmale

- Türen** öffnen sich durch Fußtritte. Kostet die Kraft, deren Wert im Fenster angezeigt wird.
- Flaschen** steigern die Gesundheit. Man findet sie in den Kellern.
- Teller** steigern die Kraft.
- Kaffetasse** steigert die Waghalsigkeit. Der Preis beträgt 1 Markstück.
- 1 Markstück** erlaubt das Trinken von Kaffee. Man findet sie auf dem Sims der Zellenfenster.

4. Auswirkungen von Aktionen

Merkmal Kraft	Verminderung öffnen von Türen Stöße gegen Wände	Steigerung Essen Türen	Saldo Null Unmöglich zu öffnen
Waghal- sigkeit	Die Roboter in Sichtweite mit dem Blick durchbohren	Kaffee trinken	Unmöglich, Roboter un- wirksam zu machen
Gesund- heit	Überleben im Kampf gegen Roboter und gegen die Zeit	Wein trinken	Wie bisher

Die Gesundheit verringert sich nicht, wenn der Held schläft.



Viel Glück

GARANTIE :

Sollte, dieses Programm, ungeachtet der großen Sorgfalt, die wir bei der Entwicklung und Herstellung haben walten lassen, mit schwerwiegenden Fehlern behaftet sein, bringen Sie es bitte zum Umtausch in der Originalverpackung zusammen mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück zu Ihrem Händler.

Name :

Adresse :

Postleitzahl : Stadt :

Ihr Computer :

Kaufdatum (Computer) :

Ihr Kassettenrecorder :

Name des Programmes :

Kaufdatum (Programm) :

Problembeschreibung :

.....

.....

Datum : Händlerstempel :

KOMMEN SIE ZUR ELITE

Die Herausgabe und die internationale Distribution der besten Programme, das ist unser Ziel.

Ihre Programme und Ihre Ideen sind vielleicht die Bestseller von morgen.

Autoren kommt zur Elite :

Ruft Philippe Ulrich an.

Telefon : 0033/1/45 21 01 49

oder unsere deutschen

Agenten : Firma GEPO Soft

Telefon : 02134/37 555

Bis bald !



ERE INFORMATIQUE

